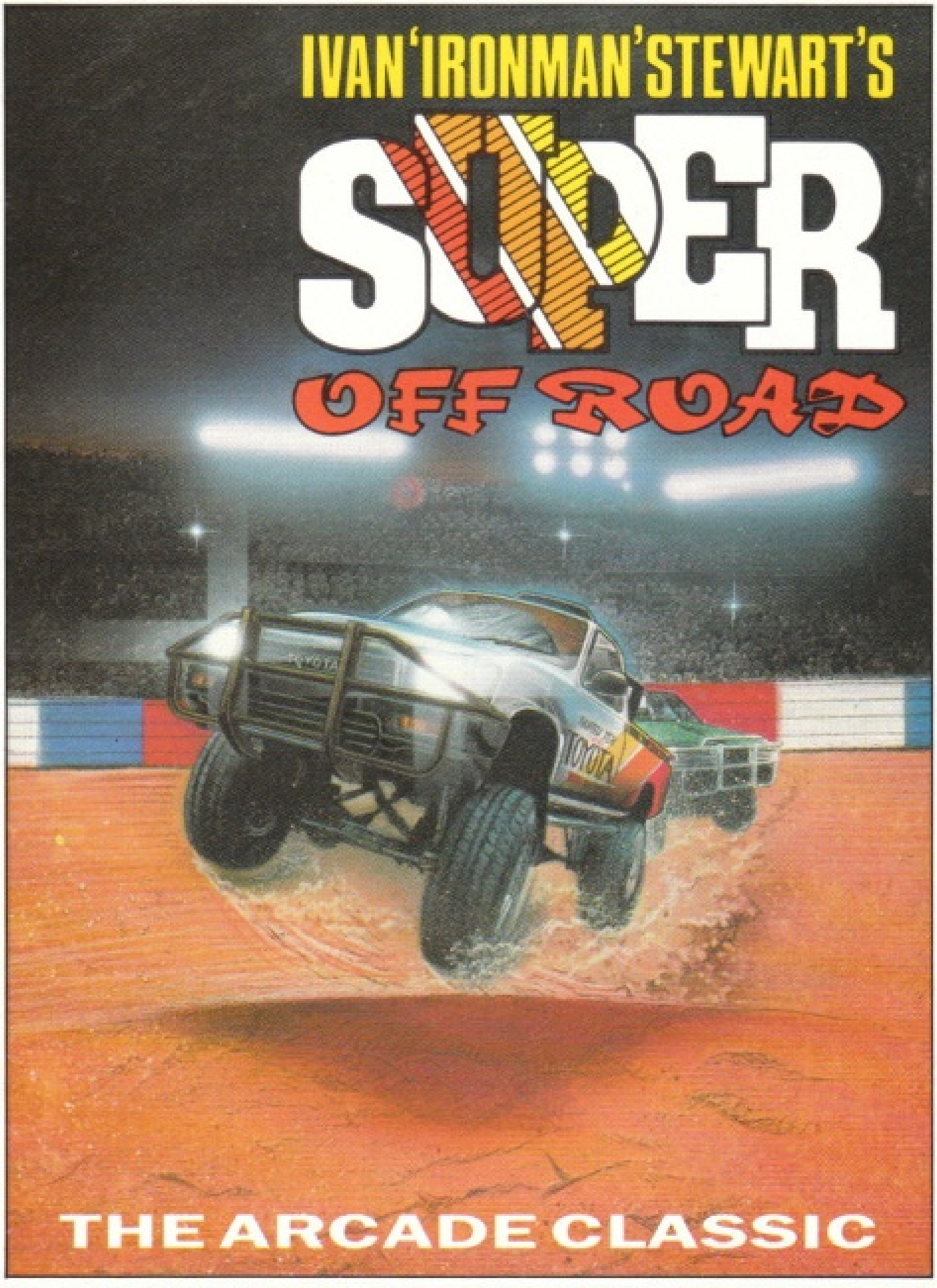
IVAN 'IRONMAN' STEWART'S

SUPER OFF ROAD



THE ARCADE CLASSIC

IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD

THE MANUAL

Loading

Super Off-Road loads and runs automatically. Reset your machine, then follow the instructions for your computer.

Amiga and ST: Insert disk in drive A.

IBM PC and Compatibles: Insert disk in drive A, and type IRONMAN. To install on your hard disk, type INSTALL at the **A:** prompt. If the boss walks by, hit ALT B to pause and return to the DOS prompt - EXIT returns you to the game.

C64/128: *TAPE* - insert cassette, hold down the SHIFT key and press RUN/STOP then press PLAY on the tape recorder ; *DISK* - insert disk in the drive, type LOAD "*",8,1 then press RETURN.

Amstrad CPC: *464 TAPE* - Insert cassette, then press CTRL and the small ENTER key; *6128 TAPE* - insert cassette, type ITAPE and press RETURN, then press CTRL and ENTER; *DISK* - insert disk, then type RUN"DISC and press ENTER.

Spectrum: *+3* Insert disk and press ENTER; *+2 and 128K* - insert tape and press ENTER; *48K* - insert tape, type LOAD"" and press ENTER.

CONTROLS

The Amstrad CPC and Spectrum versions can be played as one or two player games. All other versions can be played by up to three people simultaneously.

Amiga and ST

During the Attract mode, F1 turns both music and sound effects on, F2 turns music only on, F3 turns sound effects only on, F4 turns music and sound effects off, while F10 allows you to quit the options section.

Player 1, the red car, uses Joystick Port 1

Up - accelerate
Down - brake
Left - left
Right - right
Fire - Nitro

Player 2, the yellow car, uses Joystick Port 0

Up - accelerate
Down - brake
Left - left
Right - right
Fire - Nitro

Player 3, the blue car, uses the keyboard

/, LEFT SHIFT, SPACEBAR - accelerate
QWASZXUIJK M or , - left
ERDFCVOPL or ; - right
ALT or RIGHT SHIFT BUTTON - Nitro
Braking is automatic when the accelerate key is released

During play, HELP pauses the game and ESC aborts a paused game.

IBM PC and Compatibles

Super Off-Road supports the Adlib sound board, if is has been fitted to your PC and a games card is required if you want to take advantage of the three-player option - Player 2 uses a joystick.

Player 1, the red car, uses the keyboard

Q - accelerate
Z or X - left
C or V - right
A - Nitro

Player 2, the yellow car, uses Joystick Port 1

Up - accelerate
Left - left
Right - right
Fire - Nitro

Player 3, the blue car, uses the keyboard

] - accelerate
M or , - left
. or / - right
' - Nitro

During play, F1 pauses, F2 toggles the sound on or off, F10 aborts a paused game, ALT B accesses the Boss Screen, CTRL S saves the high score chart when it is being displayed and ESC exits to DOS. If the high score table already exists on disk then it will be saved automatically.

C64/C128

Player 1, the red car, uses Joystick Port 2

Up - accelerate
Down - brake
Left - left
Right - right
Fire - Nitro

Player 2, the yellow car, uses Joystick Port 1

Up - accelerate
Down - brake

Left - left
Right - right
Fire - Nitro

Player 3, the blue car, uses the keyboard
: - accelerate
/ - brake
@ - left
UpArrow - right
; - Nitro

During play, RUN/STOP pauses, and CLR/HOME aborts a paused game.

Spectrum

Player 1 and player 2 can chose whether to use the joystick or keyboard. Sinclair, Cursor and Kempston interfaces are supported. Player 1's car has a white flag on its ariel. Player 2 has a black flag.

Joystick
Up - accelerate
Down - brake
Left - left
Right - right
Fire - Nitro

Keyboard
HJK or L - accelerate
BN or M - brake
Z or X - left
C or V - right
SPACE - Nitro

During play, P pauses and Q quits a paused game.

Amstrad CPC

Player 1 (red car) and player 2 (white car) can chose whether to use the joystick or keyboard.

Joystick

Up - accelerate
Down - brake
Left - left
Right - right
Fire - Nitro

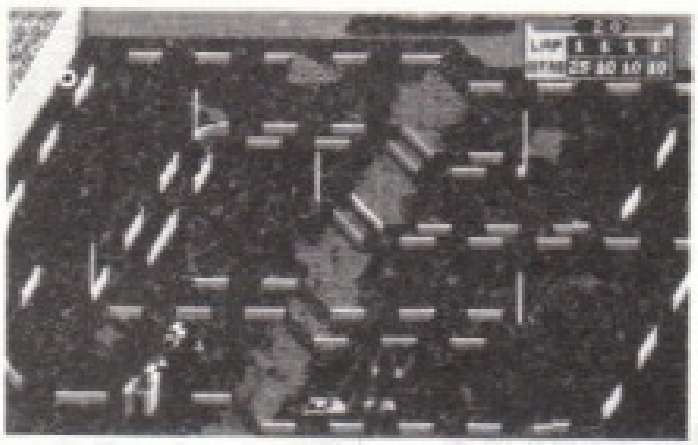
Keyboard

K - accelerate
M - brake
Z - left
X - right
SPACE - Nitro

OR

, - accelerate
. brake
A - left
Z - right
SPACE - nitro

During play, P pauses and Q quits a paused game. 1 toggles the in-game music on/off.



Super Off-Road

Stadium Racing - The Off-Road Experience

Your aim is simple: to come out as the best off-road driver in a series of stadium-based races. Four drivers, up to three

of which can be played by the computer, compete over a series of eight tracks - and each track is raced both clockwise and anti-clockwise, giving 16 race configurations.

Based on the American arcade game "Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road", this conversion is faithful to the original, so when you first load the game each player needs to input details that will be used later for the high score and race results screens. First, you need to identify yourself with a three-letter name - use the joystick or keyboard to move the cursor over the letters of the alphabet and click fire to add the selection to your name field.

Next, details of each driver's birth date are needed, according to the customs of competitive off-road racing. The date you input is displayed in the American style - with the month preceding the day's date.

Finally, you get the chance to pick a nationality for yourself - move the cursor around the screen and press fire when it is resting on the national flag of your choice.

Once all the players have completed the arcade set-up sequences, the real racing can begin.

Money, Laps and Lives

At the start of a new season, competitors begin on equal terms - no-one has any money in the bank, and everyone has three 'lives' in the form of Credits, which are worth $200,000 dollars. Money can be collected during races: bags of dollars appear on the track every so often; the first person to drive over a Bonus Bag collects the loot it contains. Similarly, containers of Nitro Fuel materialise on the

track from time to time - collect them if you can - Nitros usually cost you $10,000 dollars each and can only be purchased before a race starts. The Bonus Nitros you collect during a race can be used immediately, if you want...

And Prize money is also on offer, of course.

The moment one driver completes four laps, the current race ends and he is declared the winner. The other three drivers are then automatically ranked according to their positions when the race finished.

Coming first in a race earns you $100,000, 2nd place is worth $90,000, while third place adds $80,000 to your account. Even if your driving skills aren't that impressive, you still collect $70,000 for coming fourth. Watch out for the computer-controlled cars - each player who is beaten by one, loses a Credit.

Points are also awarded at the rate of one point for every $1,000 dollars you win while racing, and are used on the High Score table at the end of a game to determine an overall ranking for the season's competition.

Everyone starts the game with three lives. Being beaten by one of the computer-controlled cars costs you one of your lives.

After each race, the Awards Screen appears and the position of each competing driver is shown, alongside readouts that show the cash won and the cash collected by picking up Bonus Bags on the track.

If you lose a credit with a credit remaining, a counter starts ticking down and you can opt to continue play by pressing fire before it reaches zero. If you allow the 'Continue Play?'

counter to reach zero, then you are retired from the current game and have to leave the other drivers to chase victory.

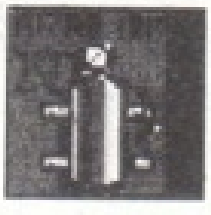
Spending Money In The Speed Shop

The Speed Shop menu appears in between races and allows you to spend the cash you have accumulated on the track and by winning races. The display at the top shows how many lives you have (shown as 'credits'), and how much cash you have amassed.

Five useful items are on offer in the Speed Shop, all of which improve the performance of your vehicle. By glancing at the bar readouts in each panel, you can see how many of each of the five accessories has already been fitted to your vehicle.

To go shopping, move the cursor over the panel that shows the accessory you want to buy and press FIRE to make the purchase (if you try to buy an item you can't afford a credit is automatically traded in for $200,000).

When you've bought all you want, select the Next Race panel to move onto the track.



Nitro Fuel Units

You can have up to 99 of these - providing you have collected lots of cash or get really good at picking up the freebies during races. The lap counter panel that is displayed during a race shows how many Nitros each driver has in reserve.

During a race, pressing the FIRE button or

Nitro Key uses a Nitro Unit if you have one - when you punch the Nitro in, you gain a short burst of amazing speed as the high-grade fuel is burned off.

Use Nitros at the start of a race to get ahead of the pack, and whenever you've got a bit of catching up to do!

Tires

You can buy up to five grades of 'Tire'. The higher grade you have, the better your vehicle's grip on the racetrack, the less likely you are to skid, and the vehicle's turn rate is improved.

Shocks

Up to five types of shock absorbers can be fitted to your vehicle - the more you have, the less bouncy the ride. The improved contact of your wheels with the ground gives improved acceleration and cornering.

Acceleration

By careful race-tuning, your vehicle can be made to accelerate up to its top speed more quickly. You're limited to five Acceleration units - each one you buy increases performance.

Top Speed

This accessory boosts the top speed that your vehicle can reach without the aid of Nitro boosters. When you have fitted five Top Speed accessories and five Acceleration units, your truck can't travel faster without Nitros...

Learn From Ironman

Keep an eye on the stock of Nitros you have in your vehicle - the race readout that appears on screen shows how many laps each competitor has completed and how many Nitros they have in stock.

Use your Nitros wisely - to get ahead of the pack at the start of a race, or to make up for lost time. And buy plenty - by using Nitro boosts to best effect, it's possible to triple your overall speed during a race.

Keep an eye out for the collectables - Bonus Bags stuffed with cash and Bonus Nitro Containers. The quantity of cash in the bags and the number of Nitros in the containers increases as a race progresses. If you're falling behind the field, it sometimes pays dividends to go for pickups rather than for the best position at the end of a race.

Drive intelligently! The more skilful you are at avoiding the on-track obstacles like ramps, mounds and watersplashes, the quicker you will be able to complete a lap.

Spend money! The number of dollars you earn or collect determines the number of points you are awarded on the High Score Screen, but there's no point in saving cash. Spend out when you get the chance to visit The Speed Shop...

Ivan Stewart - and why he's called 'Ironman'

Ivan Stewart, a Californian off-road race specialist, began his career as a competitor in

off-road racing in 1971, piloting a Class 1 buggy. His career spans nearly 20 years, and Stewart has been a major contributor to the evolution of the sport in America where he has built up an impressive collection of wins.

What began as a hobby, rapidly grew into a profession as the sport of off-road racing became more popular. In 1983, Stewart joined the Toyota Factory Team and has represented the company ever since, driving an off-road truck in stadium short-course races as well as the long-distance events in which competitors drive for 250 miles non-stop through the deserts of Southwest USA and Mexico.

Ivan Stewart gained his nickname 'Ironman' as a result of competing in these marathon treks through the desert. It takes a certain kind of driver to put up with the relentless pounding that your body takes inside the cab of a truck racing through the desert - and a certain kind of physique to withstand the discomfort of a 250-mile trek through hot and hostile terrain.

From the start of his career, Stewart's capacity for endurance was recognised by his fellow competitors. Each time he won a Baja 500 or Baja 1000 race, held in the heat of Mexico, Stewart received an 'Ironman' award. Mickey Thompson, the man behind the Off-Road Championship Gran Prix Series began referring to Ivan Stewart as 'The Ironman of Off-Road Racing' after he picked up the Drivers' Points Championship in two successive years.

While the tag has been shortened a bit, the title 'Ironman' has stuck. Today, Ivan 'Ironman' Stewart is a well-known sporting personality in America - known not just for his wins, but for his association with the sport and

the Toyota factory team.

And after a 20-year career behind the wheel, Ironman is still pushing back the boundaries of off-road achievement. Last year, he secured an overall win in the Mint 400 race in Las Vegas - the first time in the 22-year history of the event that a pickup truck captured the award.

Little wonder then, that the American arcade specialists Leland sought Ironman's assistance and endorsement when they set out to produce a game that captured the thrills of off-road racing. And now you can enjoy Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road on your home computer.

But will you end up deserving the accolade: 'Ironman'?

Technical Information - The Coin-op

Screens	8, each with its own character set of 1K characters and a track layout of 4K.
Memory	4 Megabytes.
Processor	Z80 main board with a custom graphics board driven by a second Z80.
Graphics	418 car animation frames. About 40 other sprites.

Technical Information - The Computer Game.

Screens	8, as per arcade machine.
Memory	Varies per computer. Single load on all 8 bit formats.
Processor	Varies per computer.

Graphics	Car animation frames
	Spectrum -112.
	Amstrad - 48
	Amiga - 416
	C64 - 80
	Atari ST - 416
	PC - 416
	Other sprites vary per computer.

Credits

Ivan Stewart	- Himself
Andy Green	- Project Co-ordinator
Andrew Wright	- Product Manager
Terry Tester	- Tester
Ian Mathias	- Executive Tester

Illustration by Words and Pictures

Packaging Design by
Khartomb

Converted by Graftgold Ltd.

Steve Turner	- Team Leader, Spectrum and CPC versions
Gary J Foreman	- Amiga and Atari ST versions
David O'Connor	- PC versions
Jason Page	- C64 version, music and sound on all versions
John Cumming	- Graphics
John Lilley	- Amstrad graphics
Michael Field	- Additional graphic support
Andrew Braybrook	- Technical advisor

Domonic Robinson - Second technical advisor

Arcade original by The Leland™ Corporation

THIS PROGRAM IS PROTECTED UNDER UK COPYRIGHT LAW AND MAY NOT BE COPIED, HIRED OR REPRODUCED, OR OTHERWISE MODIFIED WITHOUT THE CONSENT OF THE COPYRIGHT OWNER.

WARNING
IT IS A CRIMINAL OFFENCE TO SELL, HIRE, OFFER OR EXPOSE FOR SALE, OR HIRE OR OTHERWISE DISTRIBUTE INFRINGING (ILLEGAL) COPIES OF THIS COMPUTER PROGRAM AND PERSONS FOUND DOING SO WILL BE PROSECUTED.

ANY INFORMATION ON PIRACY SHOULD BE PASSED TO: THE FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT 071-240-6756

DEUTSCH

Rennsport im Stadion - Das Geländeerlebnis

Dein Ziel ist ganz einfach: Dich in einer Rennserie im Stadion als bester Geländefahrer durchzusetzen. Vier Teilnehmer - bis zu drei können vom Computer übernommen werden - konkurrieren auf acht Rennstrecken, die jeweils im und auch gegen den Uhrzeigersinn gespielt werden können. Das heißt, es gibt 16 Spielmöglichkeiten.

Diese Konvertierung, basierend auf dem amerikanischen Arcade-Spiel "Ivan 'Ironman' Stewarts Super Off-Road", ist eine genaue Wiedergabe des Originalspiels. Wie im Original, werden am Anfang die Daten der einzelnen Spieler eingegeben, die dann später auf dem Bildschirm für hohe Punktezahlen und die

Gewinnerliste verwendet werden. Zuerst mußt Du Dich mit einem Namen (aus drei Buchstaben) identifizieren - benutze den Joystick oder die Tastatur, um den Cursor auf die verschiedenen Buchstaben zu plazieren. Durch Drücken auf Feuer wird die Wahl dann in das entsprechende Feld gesetzt.

Wie im echten Geländerennen, wird nun nach dem Geburtsdatum der Teilnehmer gefragt. Die Dateneingabe folgt dem amerikanischem Muster, wobei zuerst der Monat und dann der Tag eingegeben wird.

Als Letztes darfst Du nun eine Staatsangehörigkeit auswählen. Bewege den Cursor über den Schirm und drücke auf Feuer, wenn er sich auf der von Dir gewünschten Landesflagge befindet.

Sobald alle Spieler diesen Vorgang beendet haben, kann das Rennen an sich beginnen.

Geld, Runden und Leben

Am Anfang einer neuen Saison stehen alle Teilnehmer auf gleicher Ebene, d.h. niemand hat Geld auf dem Konto, und alle besitzen drei Leben in Form von Credits im Wert von $200 000. Geld kann beim Rennen eingesammelt werden: Dollarsäcke erscheinen gelegendlich auf der Rennstrecke, und der erste, der über einen Sack fährt, erhält dessen Inhalt. Ähnlicherweise erscheinen Nitro-Behälter - wo immer möglich sollst Du diese aufsammeln, denn Nitros kosten sonst $10 000 und können nur vor Beginn eines Rennens gekauft werden. Die während des Rennens gesammelten Nitros dürfen sofort verwendet werden.

Geldpreise werden natürlich auch verliehen.

Sobald einer der Fahrer vier Runden geschafft hat, ist das momentane Rennen beendet, und er wird zum Sieger ernannt. Die weiteren drei Teilnehmer werden automatisch, je nach ihrer Position eingereiht.

Als Gewinner bekommst Du $100 000, an zweiter Stelle $90 000 und als dritter $80 000 auf dein Konto. Auch wenn Deine Geschicklichkeit noch nicht sehr beeindruckend ist, erhältst Du immerhin $70 000 für den vierten Platz. Insbesondere sind die vom Computer gesteuerten Autos zu beachten, denn jeder Spieler, der von einem besiegt wird, verliert einen Credit.

Für jede $1000, die Du beim Rennen gewinnst, bekommst Du einen Punkt. Diese Punkte entscheiden die Gewinnerliste und den Stand der Teilnehmer auf der High Score Tabelle am Ende der Saison.

Zu Spielbeginn besitzen alle Teilnehmer drei Leben. Wird man von einem computergesteuerten Auto besiegt, geht eins Deiner Leben verloren.

Nach jedem Rennen erscheint der Status-Bildschirm (Awards Screen), der die Position aller Teilnehmer aufzeigt, sowie den Anteil an gewonnenem und durch Bonuse aufgsammeltem Geld.

Solltest Du einen Credit verlieren, aber noch einen übrig haben, beginnt ein Zähler zu ticken. Du kannst Dich nun entscheiden weiterzuspielen, indem Du auf Feuer drückst, bevor der Zähler null erreicht. Sollte der "Continue Play?"-Zähler den Nullstand erreichen, dann mußt Du aus dem momentanen

Spiel austreten und den Sieg den drei anderen Spielern überlassen.

Im Speed Shop einkaufen

Das Speed Shop-Menü erscheint zwischen den Rennen. Du kannst dort Deinen Geldvorrat verwenden. Die Anzeige oben gibt an, über wieviele Leben Du noch verfügst und wieviel Geld Du zusammengehäuft hast.

Fünf nützliche Gegenstände sind in dem Laden zu kaufen, und alle werden die Leistung Deines Wagens erhöhen. Auf den Anzeigen in den entsprechenden Kästchen kannst Du sehen, wieviele von jedem der fünf Zubehöre Dein Wagen schon hat.

Zum Einkaufen bewegst Du den Cursor auf die Anzeige des Gegenstands, den Du kaufen willst. Drücke auf Feuer, um ihn zu kaufen (solltest Du versuchen, einen Gegenstand zu kaufen, der für Dich zu teuer ist, dann wird einer Deiner Credits automatisch gegen $200 000 eingetauscht).

Sind Deine Käufe erledigt, wähle die "Next Race"-Anzeige, um wieder auf die Rennbahn zu gelangen.

Nitro Treibstoff-Einheiten

Von diesen kannst Du bis zu 99 erwerben, es sei denn, Du hast genügend Geld oder Du bist Experte beim Einsammeln während des Rennens. Die Rundenanzeige (lap counter), die während des Rennens erscheint, gibt an, wieviele Nitros jeder Fahrer noch in Reserve hat.

Drücken des Feuerknopfes oder der Nitro-Taste während des Rennens verbraucht jeweils ein Nitro (falls Du über eins verfügst). Wenn Du ein Nitro eingibst, erhält Dein Wagen kurzfristig

sensationelle Geschwindigkeit, indem dieser Supertreibstoff verbraucht wird.

Benutze Nitros zu Beginn eines Rennens, um Dich an die Spitze zu setzen und auch, wenn immer Du Dich (hoffentlich nur selten!) an letzter Stelle befindest.

Reifen

Es gibt fünf Reifenklassen. Je höher die Klasse, desto besser greift der Wagen auf der Rennbahn und desto geringer ist die Schleudergefahr. Auch bei Kurven erhöht sich die Leistung.

Stoßdämpfer

Es gibt fünf verschiedene Stoßdämpfer, die an Deinen Wagen montiert werden können - je mehr montiert sind, desto weniger holpernd die Fahrt. Der dadurch verbesserte Griff der Räder erhöht die Beschleunigung und verbessert die Kurvenlage Deines Wagens.

Beschleunigen

Durch sorgfältiges Auf-Leistung-Bringen kann Dein Wagen seine Höchstgeschwindigkeit schneller erreichen. Du kannst bis zu fünf Beschleunigungs-Einheiten (Acceleration Units) erwerben, und die Leistung erhöht sich jedes Mal, wenn Du eine kaufst.

Höchstgeschwindigkeit

Dieses Zubehör erhöht die Geschwindigkeit, die Dein Wagen ohne Hilfe von Nitros erreichen kann. Hast Du mal fünf Höchstgeschwindigkeits-Einheiten (Top Speed accessories) montiert, dann fährt Dein Wagen mit maximaler Geschwindigkeit, die dann nur durch Nitros weiter erhöht werden kann.

Laden

Super Off-Road wird automatisch geladen und Schalte Deinen Computer ein und befolge die Anweisungen für Dein Gerät.

Amiga und ST: Diskette in Laufwerk A einführen.

IBM PC und Kompatible:
Diskette in Laufwerk A einführen und IRONMAN eingeben. Um das Spiel auf die Festplatte zu installieren, INSTALL eingeben, wenn A: erscheint. Sollte Dein Chef zufällig vorbeikommen, dann drücke schnell auf ALT B, was das Spiel unterbricht und Dich zu DOS zurückbringt. Durch Drücken auf EXIT kannst Du dann beliebig weiterspielen.

C64/128 KASSETTE:
Die SHIFT-Taste gedrückt halten und auf RUN/ STOP drücken. PLAY auf dem Rekorder drücken. Diskette - Diskette in das Laufwerk einführen. LOAD "*",8,1 eintippen und RETURN drücken.

Amstrad 464 KASSETTE:
Kassette einführen und auf CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. 6128 KASSETTE - Kassette einführen, ITape eintippen und auf RETURN drücken. Dann CTRL und ENTER drücken. DISKETTE - Diskette einführen RUN"DISC eintippen und auf RETURN drücken

Spectrum +3
Diskette einführen und auf ENTER drücken.

Spectrum +2 und 128K
Kassette einführen und auf ENTER drücker

48K - LOAD"" eintippen und auf RETURN drücken.

STEUERUNG

Die Amstrad CPC- und Spectrum-Versionen können von ein oder zwei Spielern gespielt werden. Bei allen anderen Versionen können gleichzeitig bis zu drei Spielern teilnehmen.

Amiga und ST

Im Attract-Modus schaltet F1 die Musik und Soundeffekte ein, F2 nur die Musik und F3 nur die Soundeffekte. F4 schaltet Musik und Sound aus, und mit F10 verläßt man diese Option.

Spieler 1 (roter Wagen)
benutzt Joystick Port 1

Hoch - Beschleunigen
Runter - Bremsen
Links - Links
Rechts - Rechts
Feuer - Nitro

Spieler 2 (gelber Wagen)
benutzt Joystick Port 0

Hoch - Beschleunigen
Runter - Bremsen
Links - Links
Rechts - Rechts
Feuer - Nitro

Spieler 3 (blauer Wagen)
benutzt die Tastatur

/,SHIFT (LINKS), LEERTASTE - Beschleunigen

QWASZXUIJKM oder , - Links
ERDFCVOPL oder; - Rechts
ALT oder SHIFT (RECHTS) - Nitro
Bremsen erfolgt automatisch, wenn die Beschleunigungstaste losgelassen wird.

Während des Spiels ergibt HELP eine Spielpause, und ESC bricht ein angehaltenes Spiel ab.

IBM PC und Kompatible

Super Off-Road unterstützt Adlib Sound, falls die entsprechende Platine in dem PC eingebaut ist. Eine Games-Karte wird benötigt, um die Drei-Spieler-Option zu verwenden - Spieler 2 benutzt einen Joystick.

Spieler 1 (roter Wagen)
benutzt die Tastatur

Q - Beschleunigen
Z oder X - Links
C oder V - Rechts
A - Nitro

Spieler 2 (gelber Wagen)
benutzt Joystick Port 1

Hoch - Beschleunigen
Links - Links
Rechts - Rechts
Feuer - Nitro

Spieler 3 (blauer Wagen)
benutzt die Tastatur

] - Beschleunigen
M oder , - Links

. oder/ - Rechts
- Nitro

Während des Spiels ergibt F1 eine Spielpause, F2 schaltet den Sound ein oder aus, F10 bricht ein angehaltenes Spiel ab, ALT B holt den Boss-Bildschirm, CTRL S speichert die High Score-Tabelle, wenn diese aufgezeigt ist und ESC führt zurück zu DOS. Falls sich eine High Score-Tabelle schon auf der Diskette befindet, wird sie künftig automatisch abgespeichert.

C64/C128

Spieler 1 (roter Wagen)
benutzt Joystick Port 2

Hoch - Beschleunigen
Runter - Bremsen
Links - Links
Rechts - Rechts
Feuer - Nitro

Spieler 2 (gelber Wagen)
benutzt Joystick Port 1

Hoch - Beschleunigen
Runter - Bremsen
Links - Links
Rechts - Rechts
Feuer - Nitro

Spieler 3 (blauer Wagen)
benutzt die Tastatur

: - Beschleunigen
/ - Bremsen
@ - Links
Pfeiltaste (hoch) - Rechts

; - Nitro

Während des Spiels ergibt RUN/STOP eine Spielpause, und CLR/HOME bricht ein angehaltenes Spiel ab.

Spectrum

Spieler 1 und Spieler 2 können wählen, ob sie den Joystick oder die Tastatur verwenden wollen. Sinclair-, Cursor- und Kempston-Schnittstellen werden unterstützt. Der Wagen von Spieler 1 wird durch ein weißes Fähnchen an der Antenne gekennzeichnet und der von Spieler 2 durch ein schwarzes.

Joystick

Hoch - Beschleunigen
Runter - Bremsen
Links - Links
Rechts - Rechts
Feuer - Nitro

Tastatur

HJK oderL - Beschleunigen
BN oder M - Bremsen
Z oder X - Links
C oder V - Rechts
LEERTASTE - Nitro

Während des Spiels ergibt die Taste P eine Spielpause, und Q bricht ein angehaltenes Spiel ab.

Amstrad CPC

Spieler 1 (roter Wagen) und Spieler 2 (weißer Wagen) können wählen, ob sie den Joystick oder die Tastatur verwenden wollen.

Joystick

Hoch - Beschleunigen
Runter - Bremsen
Links - Links
Rechts - Rechts
Feuer - Nitro

Tastatur

K - Beschleunigen
M - Bremsen
Z - Links
X - Rechts
LEERTASTE - Nitro

ODER

, - Beschleunigen
. - Bremsen
A - Links
Z- Rechts
LEERTASTE - Nitro

Während des Spiels ergibt die Taste P eine Spielpause, und Q bricht ein angehaltenes Spiel ab. Die Taste 1 schaltet die Musik im Spiel ein und aus.

FRANCAIS

Chargement

Super Off Road se charge et se déroule automatiquement. Réinitialisez votre machine et suivez les instructions de votre ordinateur.

Amiga et ST:

Introduisez le disque dans l'unité A.

IBM PC et Compatibles:
Introduisez le disque dans l'unité A et tapez IRONMAN. Pour installer le jeu sur votre disque dur, tapez INSTAL à l'indication A:. Appuyez sur ALT D pour mettre le jeu en pause et retourner à l'indication DOS. Appuyez sur EXIT pour retourner au jeu.

C64/128 CASSETTE:
Introduisez la cassette, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP puis sur PLAY sur le magnétophone.
DISQUE: Introduisez le disque dans l'unité, tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

Amstrad CPC - CASSETTE 464:
Introduisez la cassette et appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

Amstrad CPC - CASSETTE 6128:
Introduisez la cassette, tapez ITAPE et appuyez sur RETURN puis appuyez sur CTRL et ENTER.
DISQUE: Introduisez le disque puis tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER.

Spectrum: +3:
Introduisez le disque et appuyez sur ENTER.
+2 et 128K: Introduisez la cassette, tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. **48K**: Introduisez la cassette, tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER.

LES COMMANDES

Les versions CPC et Spectrum peuvent être jouées par un ou deux joueurs. Toutes les autres versions peuvent être jouées par un maximum de trois joueurs à la fois.

Amiga et ST

Pendant le mode Attract, F1 active la musique et les effets sonores, F2 active la musique uniquement, F3 active les effets sonores uniquement, F4 désactive la musique et les effets sonores et F10 vous permet de quitter la section des options.

Joueur 1, voiture rouge, utilise le joystick branché sur le Port 1.

Haut - Accélérer
Bas - Freiner
Gauche - A gauche
Droite - A droite
Feu - Nitro

Joueur 2, voiture jaune, utilise le joystick branché sur le Port 0.

Haut - Accélérer
Bas - Freiner
Gauche - A gauche
Droite - A droite
Feu - Nitro

Joueur 3, voiture bleue, utilise le clavier.

/, SHIFT DE GAUCHE, BARRE D'ESPACEMENT - Accélérer
QWASZXULJKM ou , - A Gauche
ERDFCVOPL ou : - A droite
ALT ou BOUTON SHIFT DE DROITE - Nitro
Vous freinez automatiquement lorsque vous relâchez la touche d'accélération.

Pendant la partie, HELP met le jeu en pause et ESC fait avorter le jeu.

IBM PC et Compatibles

Super Off Road supporte le tableau des sons Adlib si celui-ci a été installé sur votre PC. Vous aurez besoin d'une carte de jeu si vous voulez profiter de l'option à trois joueurs. - Le joueur 2 utilise un joystick.

Le joueur 1, voiture rouge utilise le clavier.

Q - Accélérer
Z ou X - A gauche
C ou V - A droite
A - Nitro

Le joueur 2, voiture jaune, utilise le joystick sur le Port 1.

Haut - Accélérer
Gauche - A gauche
Droite - A droite
Feu - Nitro

Le joueur 3, voiture bleue, utilise le joystick.

] - Accélérer
M ou , -A gauche
. ou, - A droite
' - Nitro

Pendant le jeu, F1 met le jeu en pause, F2 active ou désactive le son, F10 fait avorter un jeu mis en pause, ALT B vous donne accès à l'Ecran du Patron, CTRL S sauvegarde la table des hauts scores quand elle est affichée et ESC vous fait sortir sur DOS. Si la table des hauts scores existe déjà sur le disque, elle sera sauvegardée automatiquement.

C64/C128

Joueur 1, voiture rouge, utilise le joystick branché sur le Port 2.

Haut - Accélérer
Bas - Freiner
Gauche - A gauche
Droite - A droite
Feu - Nitro

Joueur 2, voiture jaune, utilise le joystick branché sur le Port 1.

Haut - Accélérer
Bas - Freiner
Gauche - A gauche
Droite - A droite
Feu - Nitro

Joueur 3, voiture bleue, utilise le clavier.

: - Accélérer
/ - Freiner
@ - A gauche
Flèche vers le Haut - A droite
; - Nitro

Pendant la partie, RUN/STOP met le jeu en pause et CTRL/HOME fait avorter un jeu sauvegardé.

Spectrum

Les joueurs 1 et 2 peuvent choisir le joystick ou le clavier. Les interfaces Sinclair, Curseur et Kempston sont supportées. Un drapeau blanc est attaché à l'antenne de la voiture du joueur 1. Le joueur 2 a un drapeau noir.

Joystick
Haut - Accélérer
Bas - Freiner
Gauche - A gauche
Droite - A droite
Feu - Nitro

Clavier
HJK ouL - Accélérer
BN ou M - Freiner
Z ou X - A gauche
C ou V - A droite
ESPACEMENT - Nitro

Pendant la partie, P met le jeu en pause et Q quitte un jeu mis en pause.

Amstrad CPC

Les joueurs 1 (voiture rouge) et 2 (voiture blanche) peuvent choisir le joystick ou le clavier.

Joystick
Haut - Accélérer
Bas - Freiner
Gauche - A gauche
Droite - A droite
Feu - Nitro
Clavier
K - Accélérer
M - Freiner
Z - A gauche
X - A droite
ESPACEMENT - Nitro

OU

, - Accélérer
. - Freiner

A - A gauche
Z - A droite
ESPACEMENT - Nitro

Pendant la partie, P met le jeu en pause et Q quitte un jeu mis en pause. 1 active et désactive la musique du jeu.

Super Off Road

Course de Stade - L'expérience hors-route.

Votre but est simple: terminer meilleur pilote hors-route dans une série de courses se déroulant dans un stade. Quatre pilotes, dont jusqu'à 3 peuvent être contrôlés par l'ordinateur, prennent part à une série de huit pistes - et chaque piste est couverte dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens contraire, donnant ainsi 16 configurations de course.

Basée sur le jeu d'arcade américain d'"Ivan Ironman" Stewart, "Super Off-Road", cette conversion est fidèle à l'original; quand vous chargez donc le jeu pour la première fois, chaque joueur doit introduire les détails qui seront utilisés plus tard sur les écrans des scores et des résultats de la course. Vous devez d'abord vous identifier avec un nom de trois lettres; utilisez le joystick ou le clavier pour placer le curseur sur les lettres de l'alphabet et cliquez sur Feu pour ajouter cette sélection à la zone portant votre nom.

Vous devez ensuite introduire la date de naissance de chaque pilote, selon la tradition de la course hors-route de compétition. La date que vous introduisez est affichée selon le style américain - le mois précédant le jour.

Vous devez enfin vous choisir une nationalité. Déplacez le curseur autour de l'écran et appuyez

sur Feu quand le curseur se trouve au-dessus du drapeau national de votre choix.
La vraie course peut commencer quand tous les joueurs auront terminé les séquences de préparation d'arcade.

L'Argent, les Tours et les Vies

Au début d'une nouvelle saison, les concurrents démarrent à égalité de chances - personne ne dispose d'argent en banque et chacun a trois "vies" sous forme de Crédits, valant chacune $200.000. L'argent se gagne pendant la course: des sacs de dollars apparaissent périodiquement sur la piste; la première personne à rouler sur un Sac à Bonus le ramasse et en garde le contenu. De même, des récipients de carburant nitro apparaissent sur la piste de temps à autre; ramassez-les si vous pouvez. Les Nitros vous coûtent, en général, $10.000 chacun et vous ne pouvez les acheter qu'avant le départ d'une course. Les Nitros à Bonus que vous ramassez pendant une course peuvent être utilisés immédiatement, si vous voulez...
Vous pouvez, bien sûr, gagner également de l'argent.
Dès qu'un pilote termine quatre tours, la course actuelle s'achève et le pilote est déclaré vainqueur. Les trois autres sont ensuite classés automatiquement, selon leurs positions à la fin de la course.
Si vous gagnez une course, vous gagnez $100.000 dollars. La deuxième position rapporte $90.000 et la troisième $80.000 dollars. Même si vos talents de pilote ne sont pas très impressionants, vous arrivez quand même à gagner $70.000 dollars en terminant quatrième. Faites attention aux voitures

contrôlées par l'ordinateur - tout joueur qui est dépassé par l'une d'elles perd un crédit.
Les points s'obtiennent à un taux de 1 point pour chaque $1000 dollars gagnés pendant la course et sont utilisés sur la table des hauts scores, à la fin du jeu, pour déterminer le classement général dans la compétition de la saison.
Chacun a trois vies au départ de la course. Si une des voitures contrôlées par l'ordinateur vous bat, vous perdez une vie.
Après chaque course, l'Ecran des Prix apparaît, indiquant la position de chaque pilote, de même que des chiffres représentant l'argent gagné et l'argent ramassé des sacs à bonus se trouvant sur la piste.
Si vous perdez un crédit et qu'il ne vous reste qu'un crédit, le compte à rebours entre en action et vous pouvez choisir de continuer en appuyant sur Feu avant que le compteur n'atteigne zéro. Si vous laissez le compteur "Continue Play" atteindre zéro, vous êtes alors retiré du jeu actuel et vous devez laisser les autres pilotes se disputer la victoire.

Comment Dépenser de l'Argent dans le "Magasin de la Vitesse".

Le menu du Magasin de la Vitesse apparaît entre deux courses et vous permet de dépenser l'argent que vous avez accumulé sur la piste et celui que vous avez gagné en remportant une course. L'affichage du haut indique le nombre de vies qu'il vous reste (représentées par des "crédits") et la quantité d'argent que vous avez amassée.
Cinq articles utiles sont en vente dans le magasin. Ils servent tous à améliorer la performance de votre véhicule. Vérifiez le

nombre d'accessoires qui ont déjà été installés dans votre voiture en jetant un coup d'œil sur la barre de chaque tableau.
Pour faire vos achats, placez le curseur au-dessus du tableau portant l'accessoire dont vous avez besoin et appuyez sur Feu pour l'acheter (si vous essayez d'acheter un article que vous ne pouvez pas vous permettre, un de vos crédits est automatiquement échangé contre $200.000).
Après avoir fait vos achats, sélectionnez le tableau "Next Race" (Course Suivante) pour aller sur la piste.

Unités de Carburant Nitro

Vous pouvez en avoir un maximum de 99 - si, bien sûr, vous avez ramassé beaucoup d'argent ou de bonus durant les courses. Le tableau du compteur de tours qui est affiché pendant une course montre le nombre de Nitros que chaque joueur a en réserve.
Pendant une course, si vous appuyez sur le bouton Feu ou sur la touche Nitro, vous utilisez une unité de Nitro (si vous en avez une). Quand vous injectez le Nitro, vous accélérez à une vitesse surprenante et le carburant de haute teneur est consommé.
Utilisez les Nitros au départ d'une course pour prendre de l'avance sur le groupe et chaque fois que vous vous voulez rattraper les autres concurrents!

Pneus

Vous pouvez acheter jusqu'à cinq qualités de pneus. Plus la qualité est bonne plus l'adhérence au sol de votre voiture est est bonne: vous risquez moins de déraper et le taux de tours de votre voiture s'améliore.

Amortisseurs
Votre voiture peut être équipée de jusqu'à cinq types d'amortisseurs. Plus vous en aurez, moins vous ressentirez les chocs. En améliorant le contact au sol de vos pneus, vous améliorez par là-même votre accélération et la prise de virages.

Accélération
En réglant votre moteur soigneusement, vous pouvez atteindre la vitesse maximum rapidement. Vous êtes limité à cinq unités d'accélération - chaque unité que vous achetez améliore votre performance.

Vitesse Maximum
Cet accesoire améliore la vitesse maximum de votre véhicule sans l'assistance des Nitros. Si vous équipez votre voiture de cinq accessoires de Vitesse Maximum et de cinq Unités d'Accélération, celle-ci ne pourra pas rouler plus vite sans les Nitros...

ITALIANO

Caricamento

Super Off-Road si carica e gira automaticamente. Resetta la tua macchina, poi segui le istruzioni per il tuo elaboratore.

Amiga e ST: Inserisci il dischetto nell'unità disco A.

IBM PC e Compatibili: Inserisci il dischetto nell'unità disco A e digita IRONMAN. Per installare su disco rigido, digita INSTALL quando appare A:. Se arriva il capufficio, premi ALT B

per sospendere e tornare al DOS - EXIT ti riporta al gioco.

C64/128: NASTRO - inserisci la cassetta, tieni schiacciato SHIFT e premi RUN/STOP, poi premi PLAY sul registratore; DISCO - inserisci il dischetto nell'unità disco, batti LOAD"*",8,1 e poi premi RETURN.

Amstrad CPC: 464 NASTRO - inserisci la cassetta, poi premi CTRL e INVIO piccolo; 6128 NASTRO - inserisci la cassetta, batti ITAPE e premi RETURN, poi premi CTRL e INVIO; DISCO - inserisci il dischetto, boi batti RUN"DISK e premi INVIO.

Spectrum: +3 - Inserisci il dischetto e premi INVIO; **+2 e 128K** - inserisci il nastro e premi INVIO; **48K** - inserisci il nastro, batti LOAD"" e premi INVIO.

CONTROLLI

Le versioni Amstrad CPC e Spectrum, possono essere eseguite giocando da soli o in due. Tutte le altre versioni possono essere eseguite fino ad un massimo di tre persone contemporaneamente.

Amiga e ST

Nel modulo Attract, F1 accende sia la musica sia gli effetti sonori, F2 accende solo la musica, F3 accende solo gli effetti sonori, F4 spegne musica ed effetti sonori, mentre F10 ti permette di abbandonare la sezione opzioni.

Giocatore 1, macchina rossa, usa il Joystick nella Porta 1

Su - accelera
Giù - frena
Sinistra - sinistra
Destra - destra
Fuoco - Nitro

Giocatore, macchina gialla, usa il Joystick nella Porta 0
Su - accelera
Giù - frena
Sinistra - sinistra
Destra - destra
Fuoco - Nitro

Giocatore 3, macchina azzurra, usa la tastiera /, SHIFT SINISTRO, BARRA SPAZIATRICE - accelera
QWASZXUIJK M o , - sinistra
ERDFCVOPL o ; - destra
ALT o SHIFT DESTRO - Nitro
La frenata è automatica quando rilasci il tasto di accelerazione

Durante il gioco, HELP fa la pausa e ESC abortisce un gioco in pausa.

IBM PC e Compatibili

programma accetta la scheda sonora Adlib, se il tuo PC ne monta una, e occorre una scheda giochi se vuoi operare l'opzione a tre giocatori - il Giocatore 2 usa il joystick.

Giocatore 1, macchina rossa, usa la tastiera
Q - accelera
Z o X - sinistra
C o V - destra
A - Nitro

Giocatore 2, macchina gialla, usa il Joystick nella Porta 1

Su - accelera
Giù - frena
Sinistra - sinistra
Destra - destra
Fuoco - Nitro

Giocatore 3, macchina azzurra, usa la tastiera

] - accelera
M o , - sinistra
. o / - destra
' - Nitro

Durante il gioco, F1 fa la pausa, F2 accende/spegne il sonoro, F10 abortisce un gioco in pausa, ALT B accede la Videata Boss (il Capo), CTRL S salva la tabella punteggio elevato quando appare, e ESC esce su DOS. Se la tabella punteggio elevato è già presente su disco, viene salvata automaticamente.

C64/C128

Giocatore 1, macchina rossa, usa il Joystick nella Porta 2

Su - accelera
Giù - frena
Sinistra - sinistra
Destra - destra
Fuoco - Nitro

Giocatore 2, macchina gialla, usa il Joystick nella Porta 1

Su - accelera
Giù - frena
Sinistra - sinistra
Destra - destra
Fuoco - Nitro

Giocatore 3, macchina azzurra, usa la tastiera

: - accelera
/ - frena
@ - sinistra
FrecciaSu - destra
; - Nitro

Durante il gioco, RUN/STOP fa la pausa e CLR/HOME abortisce un gioca in pausa.

Spectrum

I Giocatori 1 e 2 possono scegliere di usare il joystick o la tastiera. Le interfacce Sinclair, Cursor e Kempston sono accettate. La macchina del Giocatore 1 porta una bandierina bianca sull'antenna. Il Giocatore 2 ha una bandierina nera.

Joystick

Su - accelera
Giù - frena
Sinistra - sinistra
Destra - destra
Fuoco - Nitro

Tastiera

HJK o L - accelera
BN o M - frena
Z o X - sinistra
C o V - destra
BARRA - Nitro

Durante il gioco, P fa la pausa e Q abbandona un gioco in pausa.

Amstrad CPC

Il Giocatore 1 (macchina rossa) e 2 (macchina

gialla), possono scegliere di usare il joystick o la tastiera.

Joystick

Su - accelera
Giù - frena
Sinistra - sinistra
Destra - destra
Fuoco - Nitro

Tastiera

K - accelera
M - frena
Z - sinistra
X - destra
BARRA - Nitro

OPPURE

, - accelera
. - frena
A - sinistra
Z - destra
BARRA - Nitro

Durante il gioco, P fa la pausa e Q abbandona un gioco in pausa. 1 accende/spegne la musica.

Super Off-Road (Super Fuoristrada)

Corsa nello Stadio - L'Esperienza Fuoristrada

Il tuo scopo è semplice: diventare il miglior pilota fuoristrada in una serie di corse nello stadio. Quattro piloti, di cui fino a tre possono essere eseguiti dal computer, gareggiano su

una serie di otto tracciati - e ognuno viene percorso sia in senso orario che in senso antiorario, per un totale di 16 configurazioni di corsa.

Basato sul gioco arcade americano "Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off-Road", questa conversione rimane fedele all'originale, per cui quando carichi il gioco per la prima volta, ogni giocatore deve immettere i dettagli che verranno usati più tardi per le videate di punteggio elevato e dei risultati. Per primo, devi registrarti con un nome di tre lettere - usa il joystick o la tastiera per muovere il cursore sulle lettere dell'alfabeto e fai clic su Fuoco per mettere la selezione sul riquadro del tuo nome.

Poi, occorre mettere la data di nascita di ciascun pilota, secondo le usanze delle corse fuoristrada. La data appare nello stile americano - con il mese che precede il giorno.

Infine, puoi scegliere la tua nazionalità - muovi il cursore sullo schermo e premi Fuoco quando arriva sulla bandiera di tua scelta.

Una volta completata la sequenza di impostazione, la corsa può avere inizio.

Soldi, Girl e Vite

All'avvio della nuova stagione, i concorrenti iniziano alla pari - nessuno dispone di soldi in banca, e tutti hanno tre 'vite' sotto forma di Crediti, del valore di $200.000 dollari. I soldi si possono raccogliere durante le corse: ogni tanto appaiono sacchetti di dollari sul percorso; il primo che guida su un Sacchetto Premio, si prende il malloppo. Ugualmente, i contenitori di Carburante Nitro si materializzano sulla pista di tanto in tanto - prendili se puoi - i Nitro di solito costano $10.000 dollari l'uno

e possono essere acquistati solo prima dell'inizio della corsa. I Premi Nitro che raccogli durante una corsa, possono essere usati anche immediatamente, se vuoi...

E naturalmente, ci sono anche Premi in denaro.

Quando unpilota completa quattro giri, la corsa finisce ed egli viene dichiarato il vincitore. Gli altri tre piloti vengono quindi classificati automaticamente a seconda del piazzamento.

Arrivare primo in una corsa, ti procura $100.000 dollari, il 2o posto vale $90.000 dollari, mentre il 3o posto porta $80.000 dollari sul tuo conto. Anche se le tue abilità di pilota non sono eclatanti, puoi sempre raccogliere $70.000 arrivando quarto. Stai attento alle macchine controllate dal computer - ognuno che viene battuto da una di queste, perde un Credito.

I punti vengono assegnati anche al ritmo di uno per ogni $1000 dollari che vinci in corsa, e vengono utilizzati sulla tabella di Punteggio Elevato al termine di un gioco, per stabilire una classifica generale per la stagione.

Ognuno inizia con tre vite. Venire battuti da una delle macchine controllate dal computer, ti costa una vita.

Dopo ogni corsa, appare la Videata Risultati che riporta la posizione di ciascun concorrente, unitamente ai soldi vinti e quelli raccolti con i Sacchetti Premio sulla pista.

Se perdi un credito e te nerimane uno solo, un contatore inzia il conto alla rovescia, e tu puoi scegliere di continuare a giocare premendo Fuoco prima che arrivi allo zero. Se permetti al contatore 'Continue Play?" (Continui il Gioco?) di arrivare allo zero, vieni tolto dal gioco in corso e devi lasciare che siano gli altri

a disputarsi la vittoria.

Acquisti nello Speed Shop (Negozio Velocità)

Il menu dello Speed Shop appare negli intervalli tra le corse, e ti permette di spendere i soldi accumulati delle vincite. In alto puoi vedere di quante vite disponi (indicate come 'crediti'), e quanto contante hai accumulato.

Nel negozio, sono in vendita cinque oggetti veramente utili, ognuno dei quali potenzia la prestazione del tuo veicolo. Dando un'occhiata alla barra in ciascun pannello, puoi vedere quanti dei cinque accessori è già stato montato sul tuo veicolo.

Per fare acquisti, muovi il cursore sul pannello che indica l'accessorio che desideri e premi FUOCO per eseguire l'acquisto (se cerchi di comprare un oggetto che non ti puoi permettere, uno dei tuoi crediti viene automaticamente scambiato con $200.000 dollari).

Quando hai acquistato tutto quello che ti serve, seleziona il pannello Next Race (Corsa Seguente) per tornare in pista.

Unità Carburante Nitro

Di queste puoi averne 99 - a patto di aver raccolto un sacco di soldi, o essendo veramente abile a raccogliere tutti i premi sul percorso. Il pannello contagiri che appare durante una corsa, indica quanti Nitro ogni pilota ha in riserva.

Durante una corsa, premendo FUOCO o il tasto Nitro, fai uso di una Unità Nitro, se ne hai - quando ne metti una, ottieni un breve scatto di straordinaria velocità bruciando questo carburante ad alta gradazione.

Usa i Nitro alla partenza per andare in testa al gruppo, e tutte le volte che devi accorciare le distanze!

Gomme

Puoi acquistare fino a cinque gradazioni di 'Gomme'. Pù la gradazione è alta, migliore risula l'aderenza sulla pista, con minori possibilità di sbandate e con un miglior tasso di sterzata.

Ammortizzatori

Puoi montare fino a cinque tipi di ammortizzatori - più ne hai, meno il veicolo sobbalza. La migliore aderenza delle ruote al terreno, risulta in una migliore accelerazione e curve prese meglio.

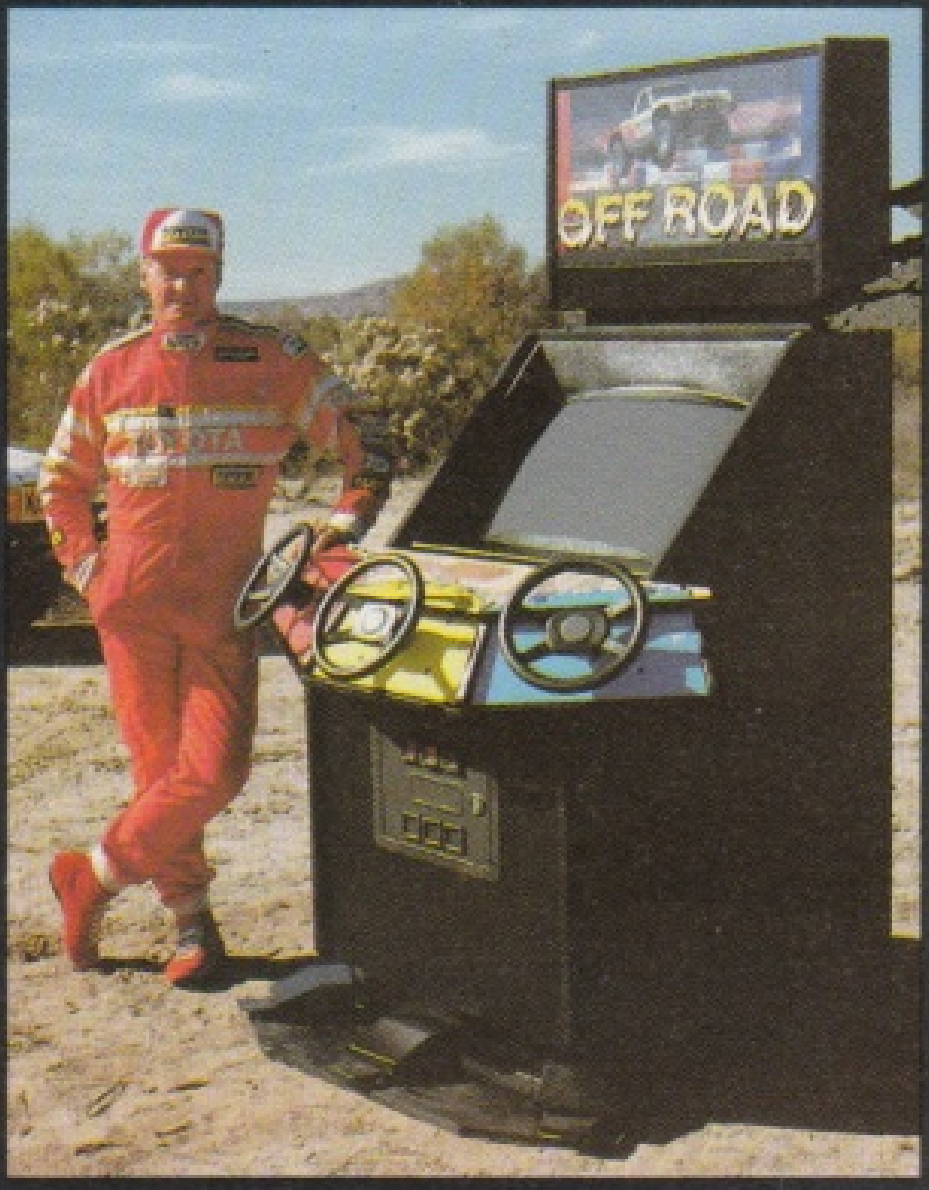
Accelerazione

Con un'attenta messa a punto, il tuo veicolo può essere più rapidamente accelerato fino alla velocità massima. Disponi di un limite massimo di cinque unità di Accelerazione - ognuna che acquisti, potenzia la prestazione.

Velocità Massima

Questo accessorio incrementa la velocità massima del veicolo senza l'impiego dei Nitro. Quando monti cinque accessori di Velocità Massima (Top Speed) e cinque unità di Accelerazione, la tua vettura non può andare più veloce senza i Nitro...

OTA
MOTORSPORTS
OYOTA



Virgin GAMES

CONVERSION BY

GRAFTGOLD Creative Software

© 1990 Virgin Mastertronic Ltd™
© Graftgold Ltd
Licensed from the Leland™ Corporation
Virgin Games is a trade mark of Virgin Mastertronic Ltd.
Leland is a trademark of the Leland Corporation